

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriyana, Y. (2013). Perancangan Media Informasi Tari Merak. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Dewantara, Y.A.M. et al (2014). *Augmented Reality Book* Pengenalan Gerak Dasar Tari Bali. *Jurnal Karmapati*,3(1).
- Gasiyah. (2015). Media Pembelajaran Interaktif Seni Tari Serimpi Menggunakan *Adobe Flash CS5*. Yogyakarta: Universitas PGRI.
- Hanief, S dan Masurya, N.M.I. (2014). *Augmented Reality Book* Pengenalan Busana Pernikahan Adat Bali berbasis Multimedia. *Jurnal Sistem dan Informatika*. 9(1).
- Herliana, A. dan Renaldi, A.F. (2015). Animasi Interaktif Pembelajaran Tari Merak. *Jurnal Informatika*, 2(2).
- Hidayat, A. (2017). Penjelasan Teknik Sampling dalam Penelitian. [Online]. Tersedia: <https://www.statistikian.com/2017/06/teknik-sampling-dalam-penelitian.html>. [29 September 2018].
- Ramadhan, A. dan Kurniawan, B. (2017). Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality* Pada Alat Musik dan Tari Khas Jawa Barat sebagai Pengenalan Seni dan Kebudayaan. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.

Ruhadi, et al (2017). Rancang Bangun Aplikasi *Augmented Reality* Berbasis *Android* untuk Pengenalan Rumah Adat Kalimantan Barat. *Jurnal Justin*, 5(4).

Satrioadhi, B.R.(2014). Pengenalan Budaya Papua Dengan *Augmented Reality* Berbasis *Android*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Ustia, N. (2016). Edugame Mengenal Tari Tradisional Indonesia *melalui Augmented Reality* Berbasis *Android*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta